TROLL

nº 21

Fuerza de combate de los Elfos Oscuros

Guardia de la Muerte

Historia de las armaduras de los Marines Espaciales

WWW.GAMES-WORKSHOP.ES

(902 13 10 56 (902 13 10 57 troll@games-workshop.es

Servicio de Venta Directa Polígono Gran Vía Sur C/ Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

HERRERUELOS IMPERIALES

Regimiento de 5 Herreruelos Imperiales de plástico*

*Indica transformaciones de plástico

18€

Si tienes alguna duda o problema a la hora de montar las miniaturas, contacta con el departamento de Venta Directa o pásate por alguna de nuestras tiendas.

REGIMIENTO DE VERDUGOS

Unidad de 16 Verdugos de plástico*

*Indica transformaciones de plástico

24€

Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

FUERZA DE COMBATE
DE LOS ELFOS OSCUROS

Ejército de 1.000 puntos compuesto por:

20 x Lanceros Elfos Oscuros
20 x Ballesteros Elfos Oscuros
8 x Jinetes montados en Gélido*
1 x Asesino (miniatura que no se vende por separado)
1 x Hechicera Elfa Oscura (miniatura que no se vende por separado)
1 x Elfa Oscura Comandante con dos armas de mano (miniatura que no se vende por separado)

*Indica transformaciones de plástico

75€

Elfa Oscura Comandante con dos armas de mano

Asesino

Hechicera Elfa Oscura

Jinetes montados en Gélido*

Si tienes alguna duda o problema a la hora de montar las miniaturas, contacta con el departamento de Venta Directa o pásate por alguna de nuestras tiendas.

HORARIO: de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas sábados de 10:00 a 19:00 horas

Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

GOBLINS

FUERZA DE COMBATE DE GOBLINS

Ejército de 1.000 puntos compuesto por:

30 x Jinetes de Lobo Goblins
4 x Carros de Goblins*
1 x Chamán montado en Lobo*
1 x Gran Jefe montado en Lobo
1 x Gran Jefe montado en carro*

*Indica transformaciones de plástico

90€

Normalmente, las tribus de Goblins son nómadas. Se desplazan de las llanuras a los bosques, a lo largo de los valles, de los ríos y entre los pasos de montaña; siempre en busca de nuevos objetos que puedan comprar o robar, para vendérselos más tarde a otros Orcos y Goblins.

Las tribus de Goblins viajan habitualmente acompañadas de largas caravanas compuestas por carros repletos de quincallería, monstruos-prisioneros encerrados en jaulas de metal o madera, o incluso humanos, Elfos o Enanos que los Goblins han atrapado y esclavizado. Los exploradores Goblin, montados en enormes lobos, patrullan continuamente el territorio circundante a la ruta de viaje de la tribu, atentos a la posible aparición de cualquier enemigo, o a encontrar cualquier pequeño poblado o asentamiento que pueda ser asaltado y saqueado.

Si tienes alguna duda o problema a la hora de montar las miniaturas, contacta con el departamento de Venta Directa o pásate por alguna de nuestras tiendas.

Gran Jefe montado en carro

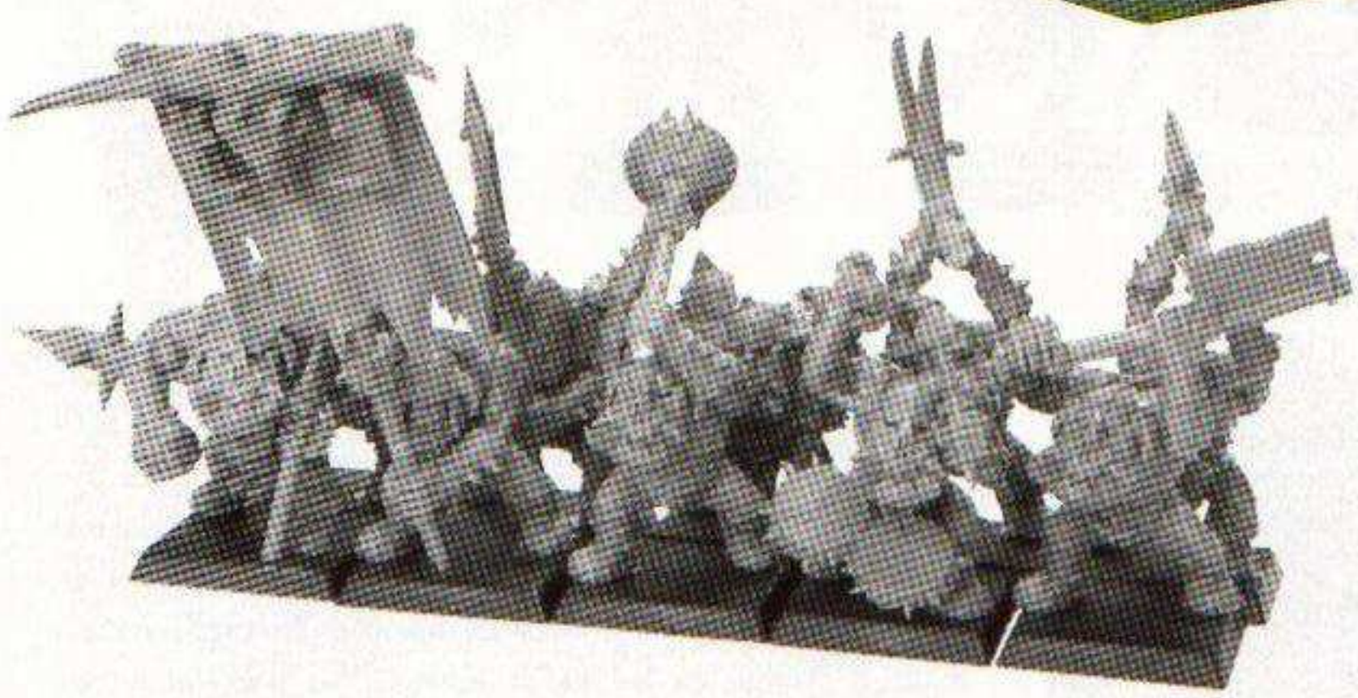
Chamán montado en Lobo

Carro de Goblins

REGIMIENTO DE ORCOS NEGROS CON ARMAS A DOS MANOS

Regimiento de 10 Orcos Negros con arma a dos manos, incluido el grupo de mando, (todo ello de plástico) por tan solo

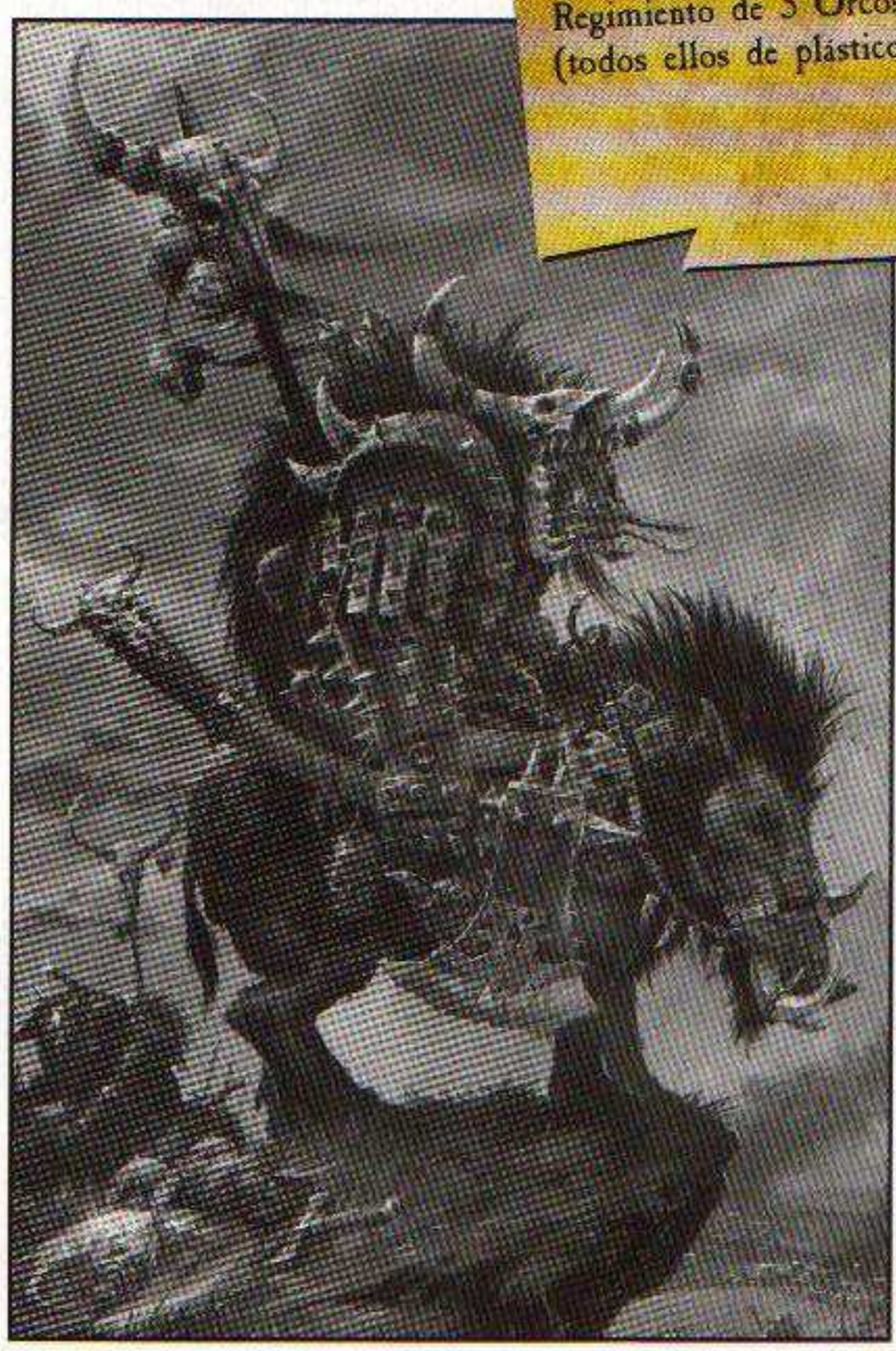
24€



REGIMIENTO DE ORCOS MONTADOS EN JABALÍ

Regimiento de 5 Orcos montados en Jabalí (todos ellos de plástico) por tan solo

18€



Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas, sábados de 10:00 a 19:00 horas.

Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

CAZADORES DE ORKOS

En el número 81 de White Dwarf encontrarás las reglas para crear un ejército de Cazadores de Orkos de Armageddon.

El pack está compuesto de las siguientes miniaturas de plástico:

1 x Coronel*
40 x Cazadores de Orkos*
3 x Sentinel*
12 x Cazadores de Orkos de Asalto*

** Indica transformaciones*

Cazadores de Orkos de Asalto

Coronel

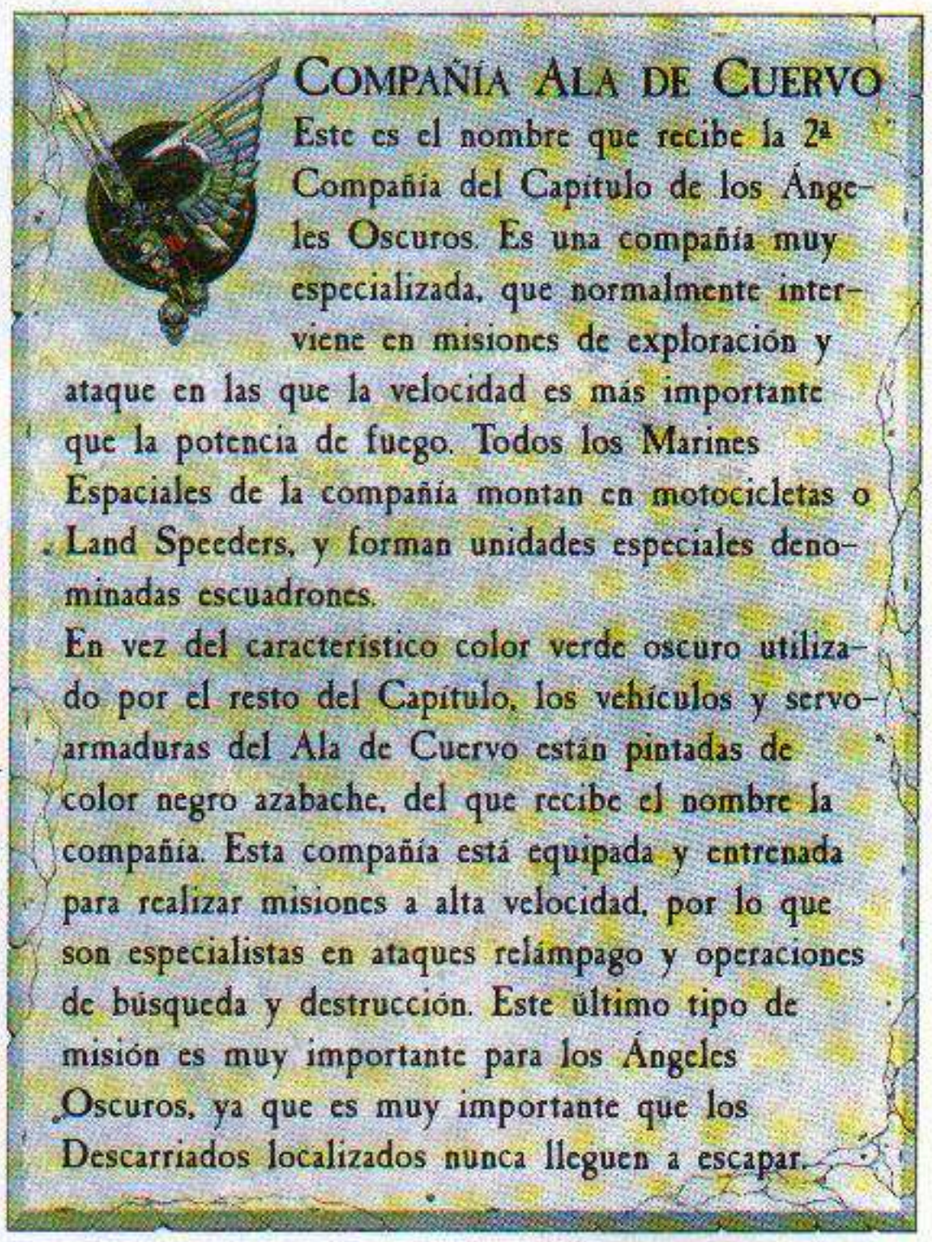
Si tienes alguna duda o problema a la hora de montar las miniaturas, contacta con el departamento de Venta Directa o pásate por alguna de nuestras tiendas.

ALA DE CUERVO

Ejército de 1.500 puntos compuesto de:

- 1 x Señor del Ala de Cuervo en motocicleta**
- 9 x Motocicletas del Ala de Cuervo (puedes montar hasta 4 motocicletas con arma especial)*
- 3 x Land Speeders del Ala de Cuervo*
- 2 x Motocicletas de Ataque del Ala de Cuervo*

*** Indica tranformaciones con metal y plástico*
** Indica transformación de plástico*

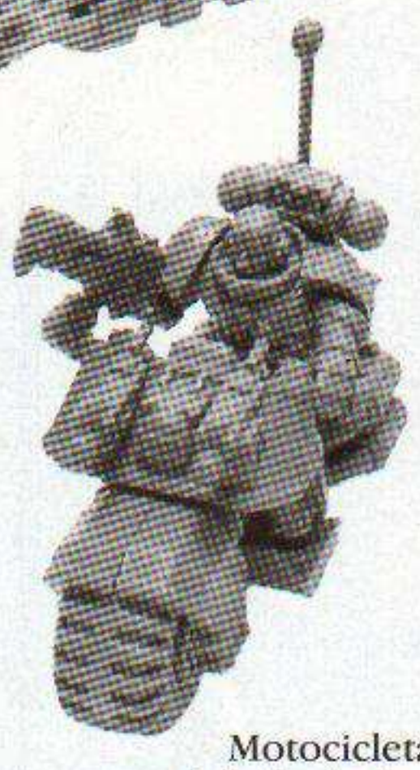


COMPAÑÍA ALA DE CUERVO

Este es el nombre que recibe la 2ª Compañía del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Es una compañía muy especializada, que normalmente interviene en misiones de exploración y ataque en las que la velocidad es más importante que la potencia de fuego. Todos los Marines Espaciales de la compañía montan en motocicletas o Land Speeders, y forman unidades especiales denominadas escuadrones.

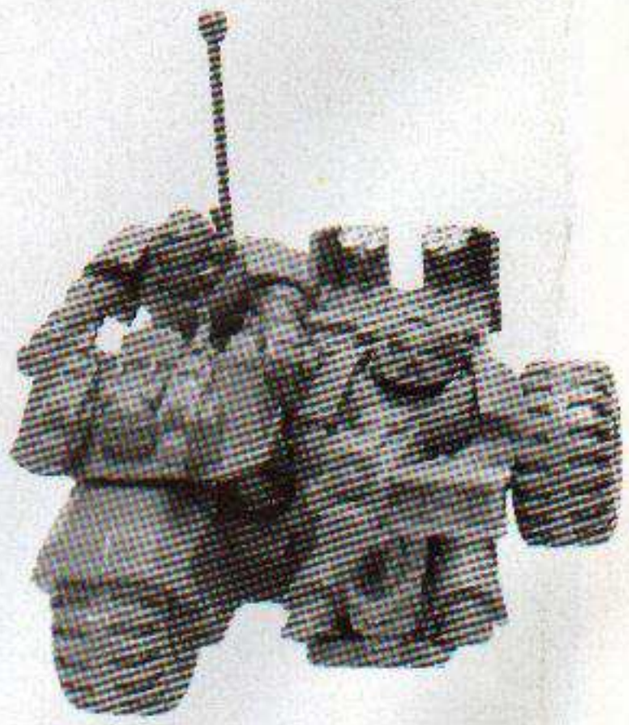
En vez del característico color verde oscuro utilizado por el resto del Capítulo, los vehículos y servoarmaduras del Ala de Cuervo están pintadas de color negro azabache, del que recibe el nombre la compañía. Esta compañía está equipada y entrenada para realizar misiones a alta velocidad, por lo que son especialistas en ataques relámpago y operaciones de búsqueda y destrucción. Este último tipo de misión es muy importante para los Ángeles Oscuros, ya que es muy importante que los Descarriados localizados nunca lleguen a escapar.

Land Speeders del Ala de Cuervo



Motocicletas del Ala de Cuervo

Señor del Ala de Cuervo en motocicleta



Motocicletas del Ala de Cuervo

FUERZA DE COMBATE DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Ejército de 1.000 puntos compuesto de:

1 x Paladín del Emperador*
1 x Gran Mariscal*
5 x Marines de Escuadra de Mando*
20 x Templarios Negros (Marines Tácticos)*
10 x Templarios Negros (Marines de Asalto)*

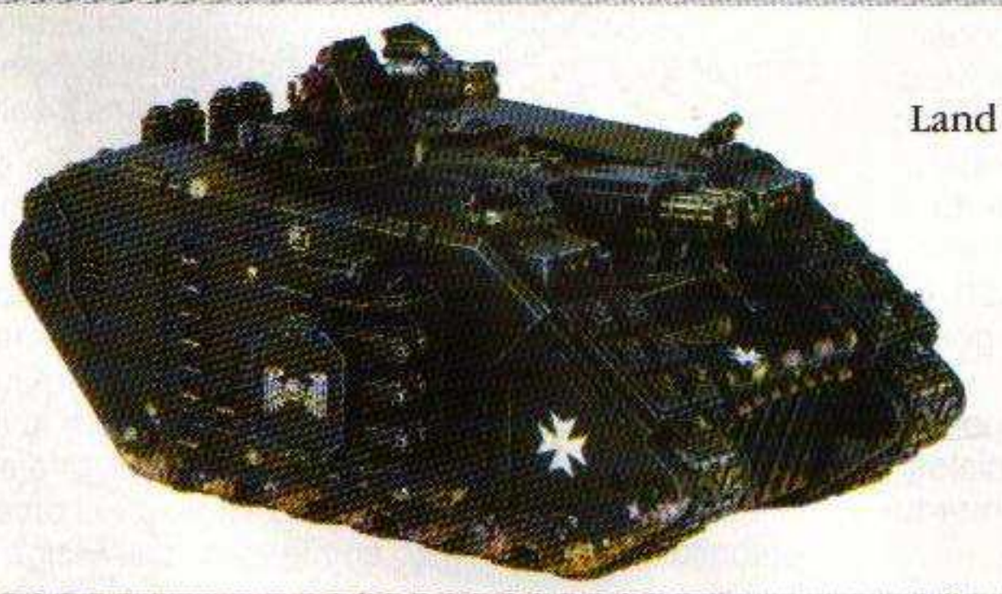
** Indica transformaciones de plástico*

Gran Mariscal — Paladín del Emperador

Marine de Escuadra de Mando

Templarios Negros de Asalto

Templarios Negros Tácticos



Land Raider Cruzado

Horario de tiendas: 9:00 a 21:00 h. Sábados: 9:00 a 15:00 h. Domingos: 16:00 a 19:00 h.

Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

Servicio de Venta Directa Polígono Gran Vía Sur C/ Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

LAS ARMADURAS DE LOS MARINES ESPACIALES

por Rick Priestley

La mayoría de humanos que han tenido algún contacto con los Marines Espaciales pueden reconocer con bastante facilidad los modelos más habituales de armaduras que estos emplean. Sin embargo, existen otros modelos de armaduras más antiguos que permanecen en servicio actualmente y que tienen un diseño bien distinto. Algunos Capítulos de Marines Espaciales solo utilizan un modelo de armadura, mientras que otros hacen uso de diferentes modelos.

Muchas de las variantes más antiguas tienen un significado especial para determinados Capítulos y solo son utilizadas por guardias ceremoniales o unidades de elite, por ejemplo. Otros Capítulos de Marines Espaciales son menos formales en el uso de las armaduras y mezclan varios tipos en sus unidades de combate con poca o ninguna preocupación por la uniformidad. El grado de uniformidad dentro de cada Capítulo de Marines Espaciales varía mucho de Capítulo en Capítulo y, con frecuencia, está determinado por un precedente histórico o por la tradición.

La evolución inicial de los Marines Espaciales y de sus armaduras tuvo lugar durante el largo periodo de aislamiento de la Tierra que precedió al auge del Imperio y que más tarde fue conocido como la Era de la Guerra.

La Era de la Guerra transcurrió desde aproximadamente el 26º milenio hasta principios del 31º milenio. Durante estos cinco mil años, la antigua civilización humana pangaláctica del pasado se vino abajo y fue sustituida por millares de sociedades locales centradas en un solo sistema solar u ocasionalmente un grupo de estrellas próximas. La causa primordial de esta situación fue que el viaje por el espacio disforme (el universo por el que las astronaves pueden desplazarse a cualquier punto de la galaxia sin tener que invertir años en el viaje) se hizo peligroso y con frecuencia imposible debido a colosales distorsiones en el tejido del espacio disforme. El motivo de estas gigantescas distorsiones, conocidas como tormentas de disformidad, fue el nacimiento del Dios del Caos Slaanesh.

Durante la Era de la Guerra, la Tierra y los otros planetas del sistema solar terráqueo eran incapaces de comunicarse con otros mundos humanos, pero mantenían el contacto entre sí. Durante la mayor parte de este periodo, el gobierno de la Tierra se extendía por todo el sistema, pero en otros períodos fueron Marte y la Luna los planetas dominantes.

Durante la mayor parte de tales años, los diferentes mundos se encontraban en guerra. A lo largo del 28º milenio, el gobierno terráqueo se disolvió por completo y el planeta quedó dividido en docenas de pequeñas naciones en guerra. Tras dos mil quinientos años de lucha continua, quedaba muy poco de la sofisticada civilización del pasado. El planeta se había convertido en un inmenso campo de batalla disputado por señores de la guerra tecnobárbaros y sus huestes de guerreros. Esta fue una era de oscuridad para la gente de la Tierra: una época dominada por brutales gobernantes como Kalagann de Ursh, el Cardenal Tang,y el más infame de todos, el medio genio medio loco Narthan Dume, Tirano del Imperio Panpacífico. Fue en este trasfondo de guerra tecnobárbara donde se crearon los primeros Marines Espaciales y donde se desarrollaron los primeros modelos de armadura para las nuevas tropas.

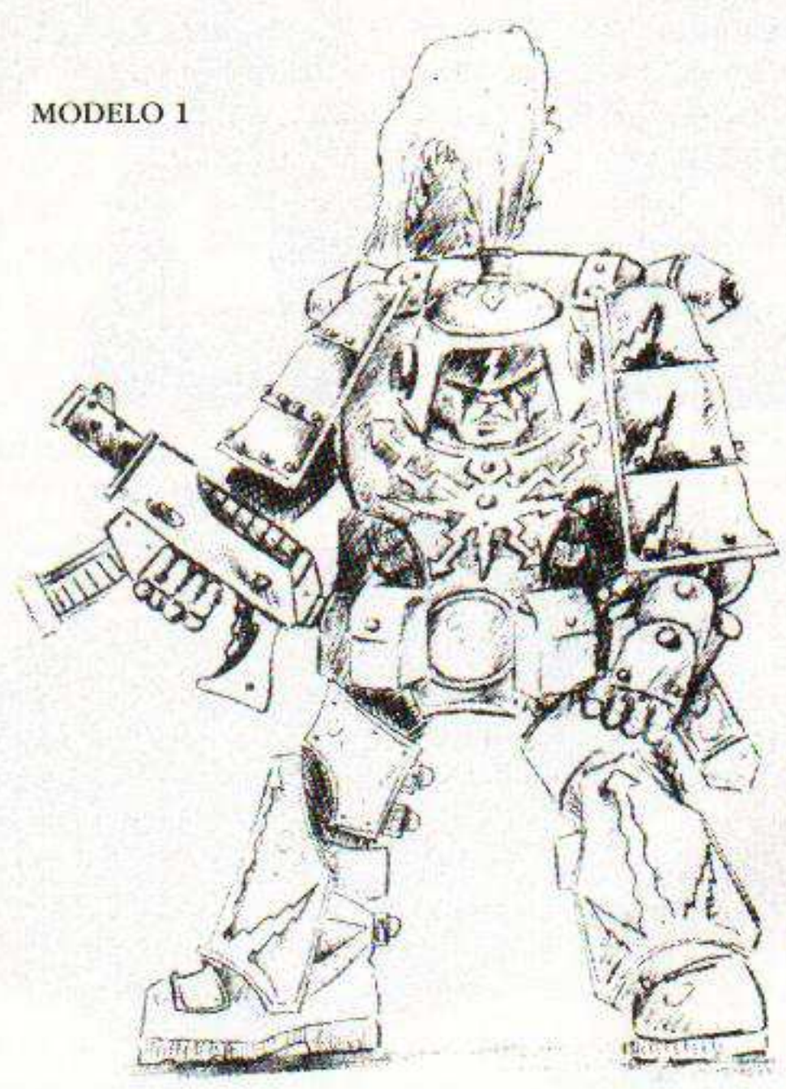
SERVOARMADURA PRIMITIVA

Actualmente se suele denominar Modelo 1 al primer tipo de armadura. De hecho, este es el tipo de armadura que fue utilizada por los guerreros tecnobárbaros que dominaban la Tierra. Cuando el Emperador inició la conquista del planeta, sus seguidores estaban armados y equipados de igual forma que las tropas de otros señores de la guerra. Los primeros Marines Espaciales formaban parte de estos ejércitos y estaban equipados con el mismo tipo de armadura que los demás guerreros del periodo.

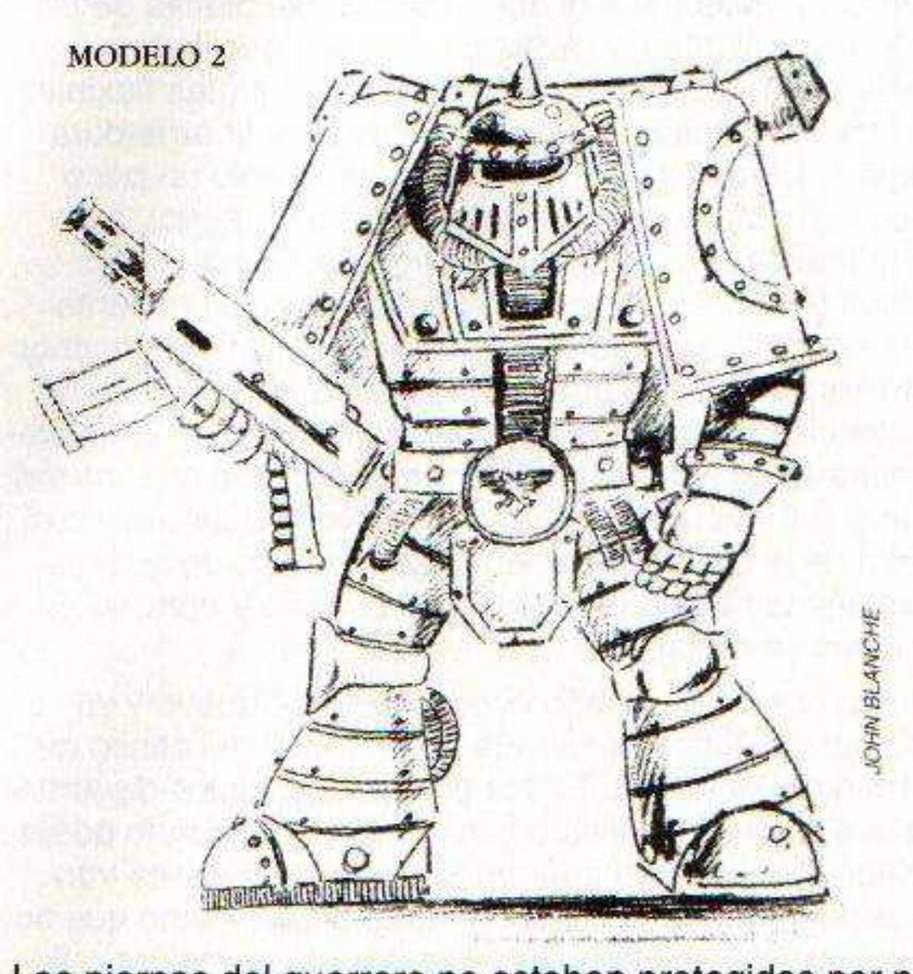
El símbolo del trueno y el relámpago en la placa pectoral era el distintivo personal del Emperador en aquellos días y ocupaba la posición de la actual Águila Imperial, que se convertiría en el símbolo del Imperio mucho más tarde. Este emblema proporcionó a la armadura el nombre coloquial por el que también es conocida: Armadura de Trueno.

La armadura Modelo 1 no era realmente una armadura completa presurizada y no ofrecía protección atmosférica ni contaba con equipo de soporte vital. En realidad, todo ello era innecesario, ya que la lucha estaba restringida a la Tierra. Los cascos con penacho eran bastante típicos; sin embargo, estas primeras armaduras eran fabricadas exclusivamente a nivel local, por lo que su diseño era muchas veces una cuestión de gusto personal. El elemento principal de la armadura consistía en un torso de combate compuesto por las placas para el pecho y los brazos. Bajo el blindaje pectoral, un conjunto de cables servomotrices suministraban energía a los brazos, lo que aumentaba la capacidad de combate del usuario tres o cuatro veces por encima de la de cualquier otro combatiente. Durante este periodo, la mayor parte de los combates se resolvían en luchas cuerpo a cuerpo, pues los guerreros preferían enfrentarse uno a uno más que utilizar armas de largo alcance. La resistencia del pecho y la fuerza de los brazos de cada guerrero eran, por tanto, de suma importancia.

MODELO 1



MODELO 2



Las piernas del guerrero no estaban protegidas por placas servomotrices, sino por simples placas de blindaje superpuesto; así que el guerrero solía llevar botas y grebas blindadas. Estas no eran el modelo estándar, pero eran utilizadas por muchos de los guerreros mejor equipados y eran bastante comunes entre los primeros Marines Espaciales. La armadura estaba equipada con un generador en la espalda que proporcionaba energía a la armadura y la mayor parte de su volumen estaba ocupado por un sistema de refrigeración destinado a evitar que se recalentara.

Los guerreros equipados de esta forma lucharon en todas las guerras del Emperador en la Tierra, así como en la Luna y en Marte, que en esa era tenían ya atmósferas semejantes a la de la Tierra. Es casi imposible ver una armadura Modelo 1 en los campos de batalla del 41º milenio, aunque ciertas unidades ceremoniales se equipan con ellas a veces.

SERVOARMADURA MODELO 2

Una vez conquistado el sistema terráqueo, y con el proceso de reconstrucción de la Tierra puesto en marcha, la conquista galáctica podía dar comienzo. Incluso antes de que las tormentas del espacio disforme y la Era de la Guerra terminasen, el Emperador ya había comenzado a hacer preparativos para su Gran Cruzada. Parte de estos preparativos incluían reequipar a los ejércitos de Marines Espaciales con una servoarmadura de combate mucho más sofisticada.

Con su avanzada tecnología, el recientemente conquistado planeta Marte se convirtió en el centro de desarrollo de materiales de guerra. Se produjeron nuevos modelos de armaduras en grandes cantidades en las factorías marcianas bajo la dirección del Adeptus Mechanicus, la clase gobernante de tecnosacerdotes que fue fundada para administrar tales asuntos en nombre del Emperador. Esto permitió que todo el cuerpo de Marines Espaciales fuera reequipado.

El nuevo modelo de servoarmadura fue la denominada Armadura de Cruzado, que pronto fue conocida como armadura Modelo 2, mientras que la armadura anterior fue denominada Modelo 1 retrospectivamente. Se trataba de una armadura completa con soporte vital, por lo que era adecuada para la lucha en mundos alienígenas, así como en el espacio profundo. Estaba formada por placas de blindaje redondeadas para facilitar el movimiento y cubría tanto las piernas como el pecho. Los cables de energía adicionales requeridos para accionar el blindaje de las piernas quedaban al descubierto, mientras que los del pecho se encontraban en el interior de las placas pectorales. En la antigua armadura se habían colocado deliberadamente estos cables en el exterior para facilitar el proceso de refrigeración, pero el sistema de refrigeración más efectivo del Modelo 2 hizo esto innecesario.

El generador de la espalda mantuvo su forma anterior, pero ahora era mucho más eficiente y contenía todos los sistemas adicionales necesarios para el mantenimiento del soporte vital, el reciclado del aire, la recuperación de fluidos y las variadas funciones médicas automáticas que han sido habituales en las armaduras de los Marines Espaciales desde siempre.

El casco estaba ahora equipado con componentes sensoriales automáticos desarrollados en los talleres marcianos. Se trataba de sensores externos que captaban los estímulos audiovisuales del medio ambiente y que, de hecho, reproducían las funciones de los ojos y los oídos. La información obtenida a través de ellas era procesada por una computadora y luego transmitida directamente al cerebro del portador a través de un conector neural. El resultado para el portador era que le parecía ver y oír normalmente, pero también podía ver en los espectros infrarrojo y ultravioleta y oír en una amplia frecuencia de sonidos. El usuario era también capaz de ampliar selectivamente cualquier imagen visual o sonido determinado que deseara.

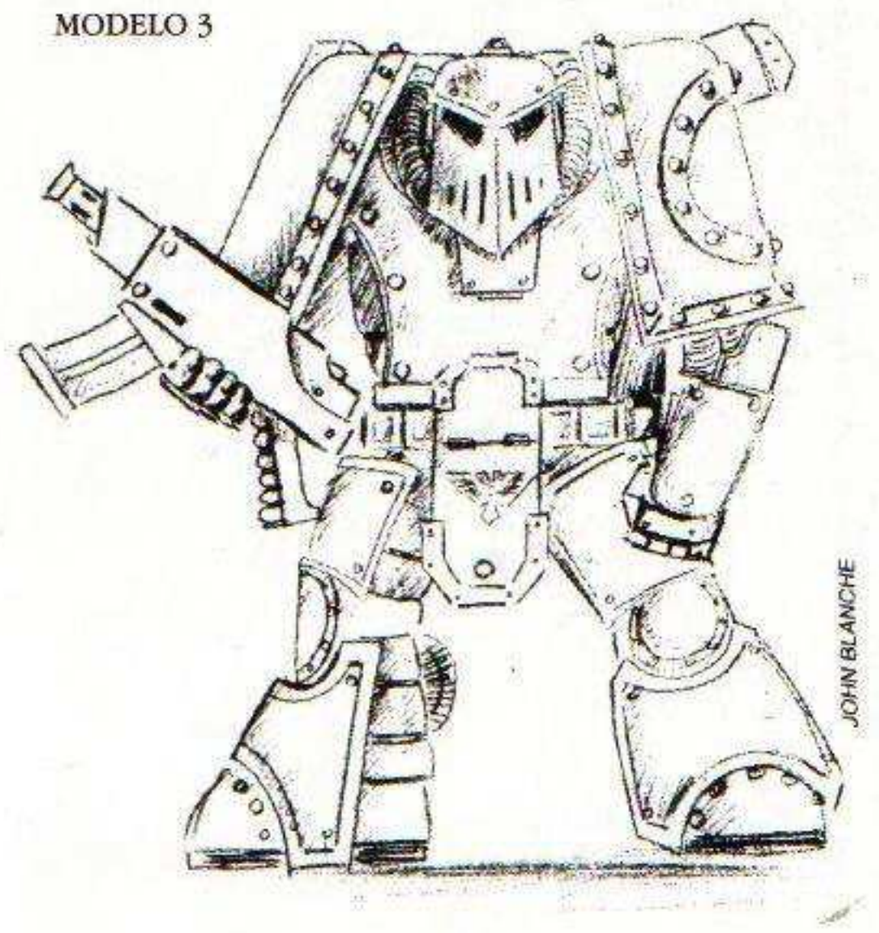
Si se producía una exposición a cualquier fogonazo cegador o a sonidos ensordecedores, el procesador de la computadora actuaba como una válvula de seguridad y amortiguaba la intensidad del estímulo, evitándole así lesiones al Marine Espacial.

Este tipo de armadura fue utilizado durante toda la Gran Cruzada. Muchos mantienen que es el modelo más eficiente de todas las armaduras de Marines Espaciales, a pesar de que sus placas superpuestas eran bastante difíciles de reparar. En la actualidad, algunos ejemplares de estas armaduras, la mayoría reparados y cuidadosamente mantenidos, son todavía utilizados en pequeñas cantidades por algunos Capítulos de Marines Espaciales.

SERVOARMADURA MODELO 3

La servoarmadura de combate Modelo 3 apareció en el transcurso de las guerras intergalácticas entre las fuerzas del Emperador y los mundos cercanos al centro de la galaxia, entre los cuales había varios mundos natales de los Squats a los que no les alegraba ser el objetivo de una reconquista galáctica. La armadura Modelo 3 no

MODELO 3



fue creada para reemplazar a la Modelo 2, sino que proporcionaba un tipo de armadura pesada adecuada para la lucha a bordo de naves espaciales y en sistemas de túneles. La gran cantidad de bajas sufridas durante las primeras batallas había demostrado la necesidad de esta clase de armadura. La armadura Modelo 3 incrementaba considerablemente la protección frontal, mientras que las placas blindadas posteriores eran más ligeras para compensar el peso. Este tipo de armadura se convirtió en la ideal en aquellos lugares donde el fuego de cobertura era mínimo y el combate era una cuestión de asaltos frontales.

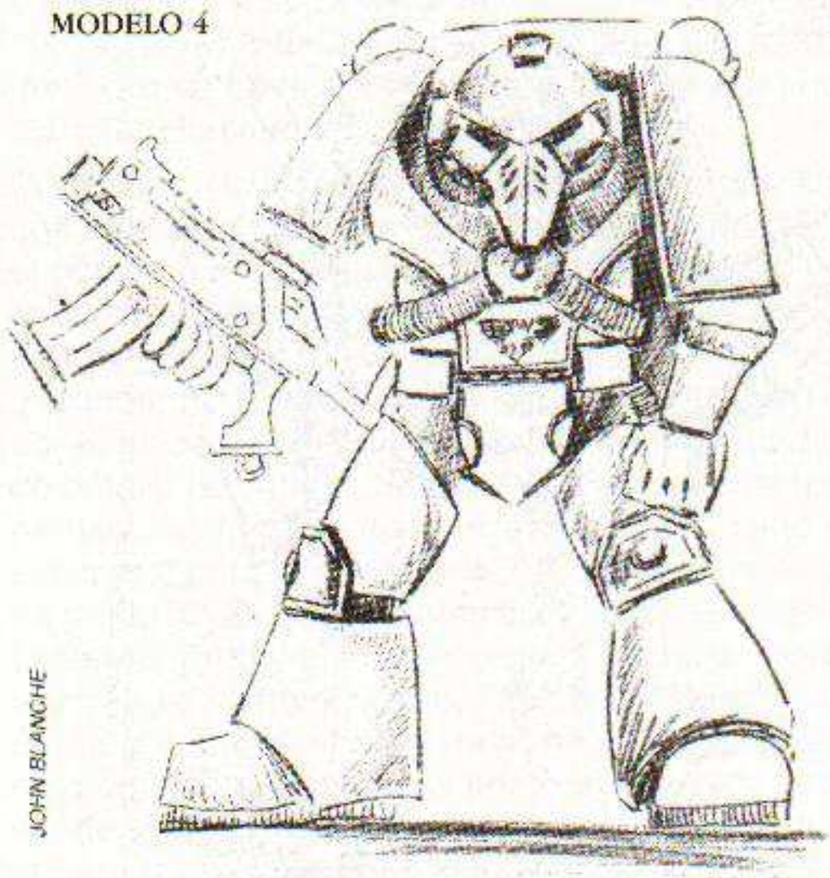
Básicamente, la armadura era una armadura Modelo 2 extensamente modificada con la adición de placas de blindaje añadidas al torso y las extremidades y un nuevo casco densamente blindado. Las placas faciales en cuña de este casco pretendían desviar los disparos hacia la izquierda o la derecha y fue lo que inspiró el diseño de los cascos de los Modelos 4 y 6. Ningún Capítulo de Marines Espaciales fue equipado exclusivamente con este tipo de armadura; no obstante, muchos Capítulos actuales todavía utilizan las armaduras Modelo 3 para acciones de abordaje o para la lucha en túneles.

A pesar de ser una buena solución para una necesidad específica, la armadura Modelo 3 entorpece demasiado los movimientos de su usuario y es demasiado incómoda como para utilizarla diariamente. Puesto que posee el efecto visual más brutal de todas las armaduras de los Marines Espaciales, a veces es utilizada como uniforme para los guardias ceremoniales. La armadura Modelo 3 es denominada a veces Armadura de Hierro, o Armorum Ferrum, en reconocimiento a su gran resistencia.

SERVOARMADURA MODELO 4

La Gran Cruzada transcurrió durante unos 200 años, al final de los cuales hubo un periodo de consolidación política. Los Marines Espaciales fueron dispersados por toda la galaxia, muchos actuando como guarniciones más que como ejércitos en campaña, por lo que su tamaño fue reducido para reflejar su nueva función. Gran parte de su antiguo equipo se fue desgastando, incluidas las antiguas armaduras Modelos 2 y 3 producidas en Marte. Mientras que algunos Capítulos prefirieron continuar con la producción y el mantenimiento locales de sus armaduras, las factorías marcianas del Adeptus Mechanicus decidieron iniciar la producción de una nueva variante. Esta iba a ser la servoarmadura Modelo 4 o Armadura Imperial Maximus.

MODELO 4



JOHN BLANCHE

El cambio principal fue el abandono de las placas de blindaje independientes en favor de emplear secciones envolventes blindadas unidas entre sí por juntas flexibles, como las desarrolladas originalmente para la armadura Modelo 3. El resultado fue una armadura solo un poco menos ágil para el usuario que la del tipo anterior, pero mucho más fácil de fabricar y mantener. Los nuevos secretos técnicos descubiertos en los mundos recientemente conquistados permitieron a los técnicos marcianos desarrollar un tipo de armadura más eficiente al mejorar la protección y reducir el peso al mismo tiempo. El blindaje mejorado de los cables de energía permitió que los del pecho y el brazo fueran recolocados con seguridad en el exterior de la armadura, mientras que el uso de nuevos materiales también permitió que el tamaño y número de los cables se redujera.

El casco era de un diseño completamente nuevo y su forma básica estaba inspirada en el frontal del casco de la armadura Modelo 3. En los primeros modelos de armadura el casco estaba fijado y la cabeza del usuario podía girar libremente en su interior. En la Modelo 4 y en versiones posteriores, el casco no estaba fijado, sino que se movía junto con la cabeza del usuario. Esta mejora reflejaba la mayor experiencia de los diseñadores en lo relativo al equipo neuroconector y el uso de nuevos materiales que afluían a los talleres marcianos a medida que la Cruzada progresaba. La armadura Modelo 4 fue diseñada para ser el modelo definitivo de armadura de los Marines Espaciales, capaz de ofrecer la mejor protección en gran cantidad de condiciones. Las factorías marcianas se volcaron en su producción y muchos ejércitos de Marines Espaciales fueron reequipados en parte o por completo con la nueva armadura.

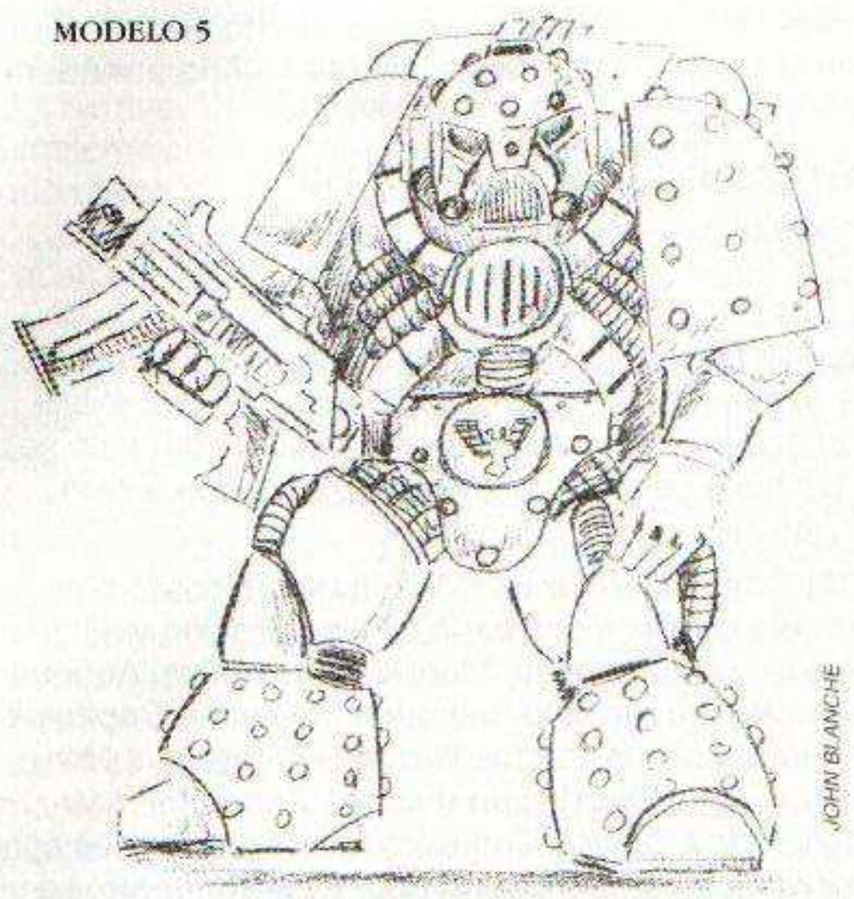
SERVOARMADURA MODELO 5

La distribución generalizada de armaduras Modelo 4 a los Capítulos de Marines Espaciales se había completado solo en parte cuando estalló la Herejía de Horus. Esto hizo que todo el programa de suministro se hundiese en la confusión. De hecho, muchos de los Capítulos que habían sido recientemente reequipados se rebelaron contra el Imperio, mientras que otros Capítulos leales se vieron obligados a continuar con los modelos más antiguos, por lo que la confusión fue considerable. Los armeros de los Marines Espaciales (tecnomarines y artificieros) apenas habían podido acostumbrarse a las nuevas armaduras y muchos aún eran incapaces de llevar a cabo adecuadamente su mantenimiento o de duplicarlas por sí mismos, como se había pretendido en un principio.

Con lo reciente de la puesta en servicio de la armadura Modelo 4, no se había previsto suministrar grandes cantidades de repuestos inicialmente, por lo que muchas armaduras de este modelo quedaron rápidamente inservibles a causa de pequeños daños sufridos en combate. Pronto se hizo evidente que los nuevos materiales más especializados empleados en la construcción de la Modelo 4 no estaban disponibles en todas partes, así que el problema de continuar el mantenimiento de las armaduras fue aumentando de proporciones a medida que los Marines Espaciales se movían de zona en zona de combate. Las tropas imperiales pronto se vieron obligadas a retroceder por falta de repuestos. La producción de la Modelo 4 se detuvo y se diseñó un nuevo tipo de armadura prácticamente de la noche a la mañana: esta fue la Modelo 5 o Armadura de Herejía.

La servoarmadura Modelo 5 hacia uso de tantos componentes anteriores a la Modelo 4 como era posible. Existían grandes cantidades de estos componentes almacenadas y los artificieros marines espaciales estaban familiarizados con sus aplicaciones. Una vez las reservas de los nuevos materiales utilizados en la

MODELO 5



Modelo 4 quedaron agotadas, se hizo necesario utilizar de nuevo los antiguos componentes: los cables más ligeros del casco, los brazos y las piernas de la Modelo 4 fueron reemplazados por cables más antiguos y pesados hechos de materiales disponibles con mayor facilidad. Por ello, ahora los cables estaban expuestos, pues eran demasiado voluminosos como para poder instalarse dentro del nuevo diseño de coraza pectoral. La disposición de los cables y de la coraza pectoral se reveló como el punto más débil de la nueva armadura, situación que provocó continuos intentos improvisados de mejorar el blindaje de la zona pectoral.

La característica más distintiva de la servoarmadura Modelo 5 fue el uso de placas de blindaje densamente claveteadas. Esto era un intento de reproducir la resistencia de las placas de blindaje de la armadura Modelo 4 empleando materiales inferiores debido a la ausencia de los adecuados. Se instaló una placa exterior de blindaje adicional alrededor de la armadura utilizando anclajes moleculares. El peso extra era considerable, especialmente si se había añadido otra placa de blindaje pectoral, lo cual provocaba un incremento de la necesidad de energía. Como resultado de ello, el usuario tenía que incrementar la salida de energía y sufrir un aumento intolerable de la temperatura en el interior de la armadura o dejarla a niveles normales y aceptar un rendimiento inferior de la armadura.

El tipo de casco que incorporaba la armadura era un diseño "prestado" del programa de desarrollo de las armaduras de exterminador, un prototipo de casco que incluía el mismo tipo de componentes autosensitivos que incorporan los de las armaduras de exterminador contemporáneas. Puesto que se trataba de un diseño de emergencia, era bastante frecuente que las armaduras Modelo 5 tuvieran gran cantidad de componentes diferentes. Allí donde había cascos, placas de blindaje y cables de la Modelo 4, estos se utilizaban con frecuencia para mantener o fabricar las armaduras de Modelo 5.

A pesar de sus pocas perspectivas iniciales, el Modelo 5 demostró ser una armadura considerablemente resistente y, más importante aún, resultó fácil de producir y de mantener. Se enviaron grandes cantidades de estas a los Capítulos de Marines Espaciales durante la Herejía, incluidos algunos que más tarde tomarían partido por Horus. A medida que el suministro de componentes de repuesto de Horus fue disminuyendo, las armaduras del Modelo 5 empezaron a ser robadas de los enemigos caídos y utilizadas por las fuerzas rebeldes. Después de la Herejía, la mayoría de armaduras Modelo 5 fueron desmanteladas para contar con componentes de repuesto. Pocos Capítulos conservan ejemplares de este modelo en la actualidad, pues, probablemente, prefieren olvidar los siniestros días de la Herejía. Sin embargo, muchos Capítulos de Marines Espaciales Renegados todavía podrían estar equipados con este modelo de armadura.

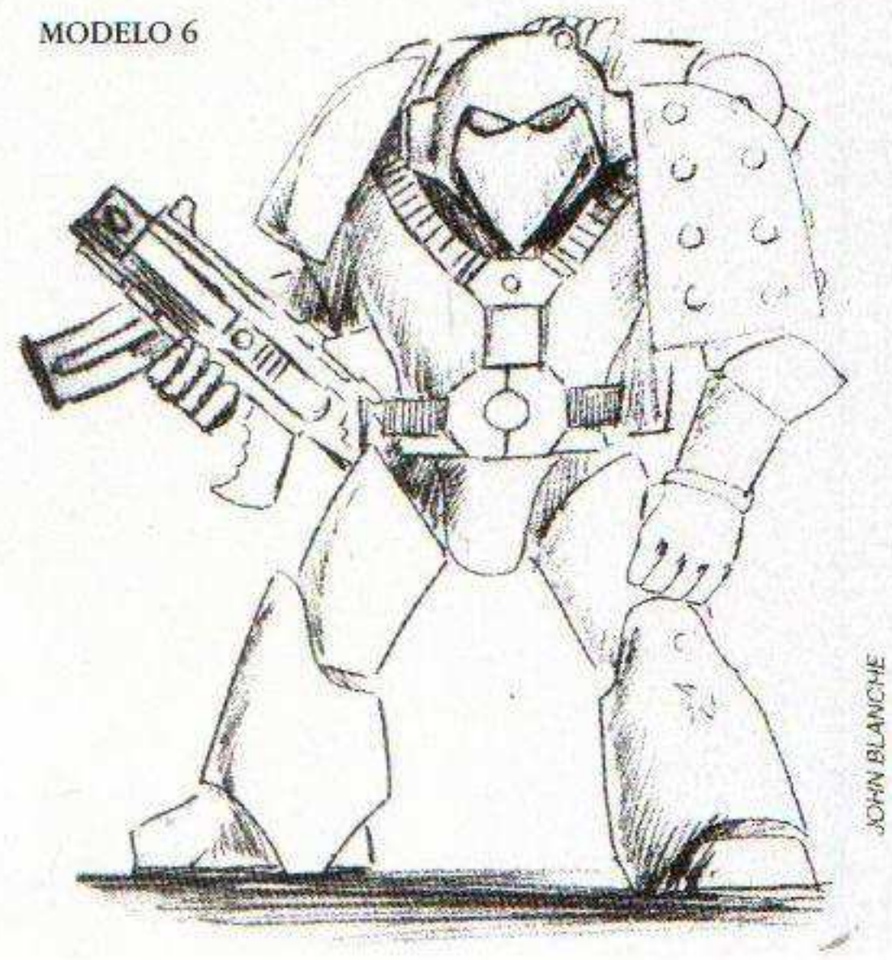
SERVOARMADURA MODELO 6

Al mismo tiempo que se canceló la producción de la Modelo 4, se empezó a trabajar en un programa de desarrollo a largo plazo para sustituir el Modelo 4 por un diseño de mayor eficiencia. El Modelo 6, o Armadura Corvus, se había concebido únicamente como un modelo provisional. Los talleres de desarrollo de armamento de Marte empezaron a experimentar con una mezcla de nueva y vieja tecnología e hicieron más duraderos los nuevos materiales siempre que fue posible.

Una mejora notable incorporada en los diseños de las armaduras resultantes (los Modelos 6 y 7) fue la tecnología de circuitos dual. Esta permitía que ciertas funciones muy específicas o sofisticadas de la armadura pudieran ser temporalmente reemplazadas o reparadas utilizando tecnología común o muy simple. A pesar de que el desarrollo estaba incompleto, la nueva armadura fue puesta ya en producción mientras las tropas de Horus iban avanzando a través del sistema solar terráqueo. Grupos de Marines Espaciales equipados precipitadamente con la nueva armadura Modelo 6 entraron en combate mientras los laboratorios eran desmantelados y preparados para ser trasladados a la Tierra. Durante la campaña de Marte, las fuerzas de Horus llegaron a ocupar las factorías de componentes de las armaduras de los Marines Espaciales y en poco tiempo empezaron a fabricar armaduras del nuevo modelo para su propio uso. Se enviaron también armaduras a otras fuerzas por toda la galaxia, por lo que el nuevo modelo de armadura se extendió considerablemente deprisa por la galaxia.

Las mejoras incorporadas en la armadura Modelo 6 conllevaron una apariencia relativamente limpia, debida principalmente a que los cables servomotrices se encontraban bajo las placas de blindaje. Los cables exteriores del casco y de los brazos estaban duplicados en el interior de la placa pectoral y quedaban aislados automáticamente del sistema principal si eran dañados. Ello proporcionaba un doble sistema de seguridad y resolvía la vulnerabilidad de la armadura Modelo 5. El casco era más una versión mejorada del de la armadura Modelo 4

MODELO 6



Servicio de Venta Directa Polígono Gran Vía Sur C/ Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

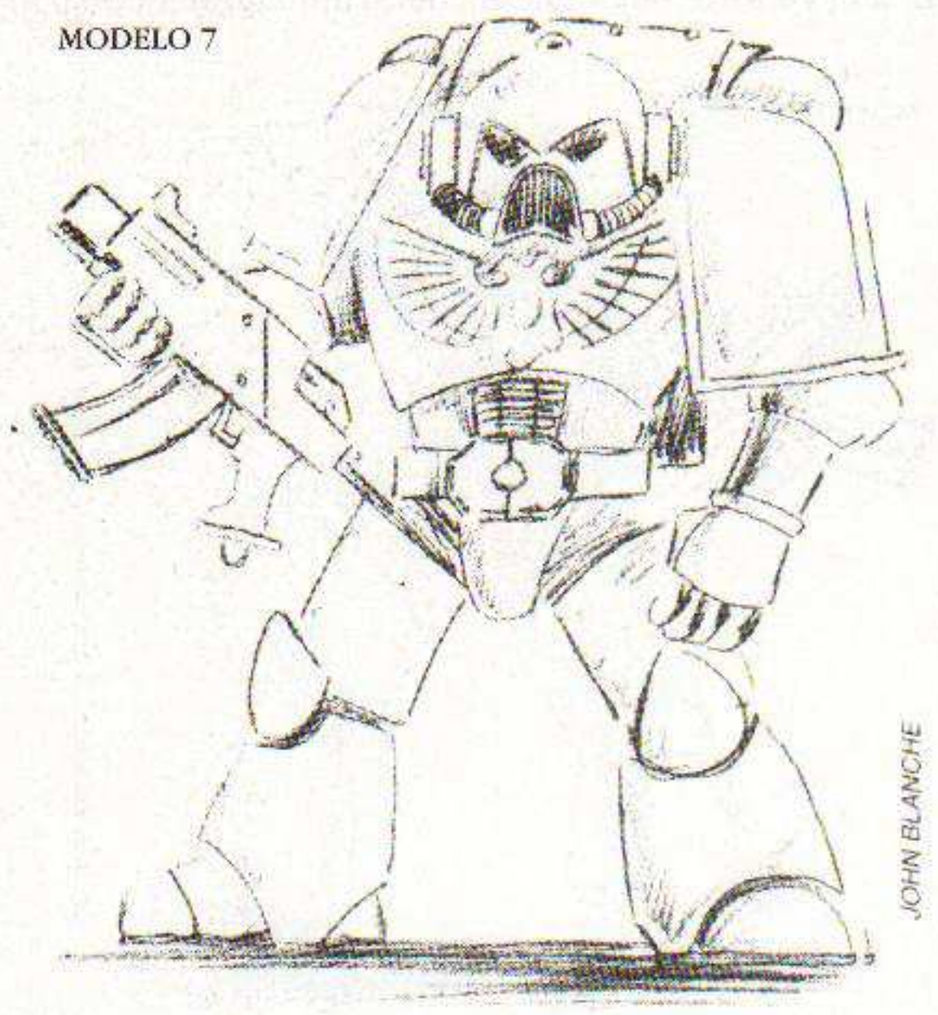
que un diseño nuevo, a pesar de que el nuevo tipo estaba siendo desarrollado y sería utilizado en la armadura Modelo 7. El blindaje del hombro izquierdo mantuvo el mismo método de construcción que en las primeras armaduras del Modelo 5 por las mismas razones. Puesto que el lado derecho del Marine es el que necesita estar mejor protegido (dado que es en el que se apoya para disparar su arma), en los lugares donde había menos disponibilidad de materiales el lado izquierdo podía ser reemplazado más fácilmente con placas de blindaje menos efectivas. La necesidad de economizar de esta forma era muy necesaria en esta época. Posteriormente, la protección de los grandes remaches fue asociada con la campaña terrestre y el heroísmo final de los Marines Espaciales, así que actualmente se ha convertido en un emblema tradicional.

SERVOARMADURA MODELO 7

Cuando aún duraba la batalla final por Marte, el Imperio, creyendo que el planeta podía llegar a caer, empezó a duplicar en la Tierra las líneas de producción de equipo y armamento. Los equipos de desarrollo científico fueron transferidos por completo para continuar con su programa de desarrollo e incorporaron sus últimos trabajos en un nuevo tipo de armadura. Cuando las fuerzas de Horus vencieron finalmente a los defensores de Marte, el nuevo tipo de armadura Modelo 7 empezó a llegar a los Marines Espaciales en la Tierra y la Luna. La servoarmadura Modelo 7 representó la finalización del nuevo programa de diseño, que solo se había completado a medias con la armadura Modelo 6. De hecho, la Modelo 6 resultó tan efectiva que ambos tipos continuaron en servicio y bastantes Capítulos prefirieron continuar con la Modelo 6 en vez de adoptar la nueva Modelo 7.

La mejora principal fue la recientemente rediseñada placa pectoral, que cubría el cableado del pecho y los brazos. La placa llevaba el emblema del águila y proporcionaba a la armadura su nombre coloquial: Armorum Impetor o Armadura de Águila. Las otras diferencias principales fueron el abandono de la plancha claveteada del hombro derecho y la sustitución del nuevo casco por un modelo derivado del Modelo 4. Se llevaron a cabo mejoras en la junta de la articulación de la rodilla, pero esta modificación ya se había incorporado a los últimos ejemplares del Modelo 6. En general, puede decirse que la Modelo 7 representó el desarrollo final de la Modelo 6, así que ambos tipos de armadura tienen muchos elementos en común. Las partes de una eran fácilmente intercambiables por partes de la otra, por lo que un casco de la Modelo 7 podía emplearse en una armadura Modelo 6 y viceversa.

MODELO 7



JOHN BLANCHE

VARIANTES EN LOS CAPÍTULOS

Los 7 modelos básicos de armadura de los Marines Espaciales fueron desarrollados durante el periodo de la Herejía de Horus. Durante el periodo de producción de cada tipo, se fueron incorporando mejoras como resultado de la experiencia de combate. A pesar de que existe cierta variación incluso dentro de un mismo tipo, esto se debe a los tipos de material utilizados más que a cambios estilísticos.

Tras el final de la Herejía de Horus muchas cosas cambiaron en el Imperio, incluyendo la organización y el número de los Capítulos de Marines Espaciales. Aunque hasta el momento tan solo había habido veinte Capítulos de Marines Espaciales, estas fuerzas anteriores a Horus tuvieron que ser reducidas en muchos Capítulos más pequeños. Estos nuevos Capítulos fueron equipados con cualquier tipo disponible de armadura y armamento. La mayor parte de las armaduras utilizadas fueron Modelos 6 y 7, pero también se utilizaron otras más antiguas.

Desde entonces, cada Capítulo se ha ocupado de la producción de su propio equipo. Esto no quiere decir que cada Capítulo produzca todos y cada uno de los componentes que utiliza, ya que algunos Capítulos comercian con otros Capítulos de Marines Espaciales o encargan el trabajo a algún fabricante local. Esta última opción es bastante normal en los casos en que los Capítulos ostentan el gobierno del mundo en que viven (en estos casos el planeta pertenece de hecho al Capítulo y sus recursos pueden ser organizados por los Marines Espaciales como deseen). En otros Capítulos de Marines Espaciales, los suministros se obtienen a través del Adeptus Mechanicus.

ARTIFICIEROS MARINES

Dentro de cada Capítulo de Marines Espaciales, el mantenimiento de las armaduras es llevado a cabo por los hábiles artificieros marines espaciales. Estos no son Marines Espaciales, sino que son sirvientes altamente entrenados que dedican su vida al servicio del Capítulo. Un artificiero es otro más de los sirvientes "civiles" que trabajan para sus señores marines espaciales. En algunos Capítulos, estos artificieros trabajan juntos en un gran taller y sus productos se distribuyen a todo el Capítulo de Marines Espaciales. En otros Capítulos, cada artificiero es el sirviente personal de una escuadra de diez Marines Espaciales o de un oficial. Estos artificieros están muy orgullosos de los Marines Espaciales y consideran que el grado social y la reputación de su unidad u oficial es de la mayor importancia. También los Marines Espaciales están orgullosos de los artificieros, cuyas excepcionales obras artísticas adornan sus armas y armaduras. A lo largo de la historia de un Capítulo, los artificieros de gran talento se hacen famosos y los ejemplos de su obra siguen admirándose durante mucho tiempo.

En muchos Capítulos es tradición que los artificieros procedan de una determinada familia en la que pasan de padres a hijos las habilidades y la posición. En otros Capítulos este puesto esta abierto a cualquiera, pero necesita un largo aprendizaje con un artificiero veterano.

El trabajo del artificiero es el de decorar y mantener las armas y las armaduras del Capítulo. De hecho, el Capítulo cuenta con ingenieros y tecnomarines que se encargan de fabricar la mayoría del equipo, así que los artificieros se dedican más a la decoración, al grabado, al acondicionamiento y a efectuar modificaciones en el

equipo básico. Por ejemplo, cuando un Marine Espacial obtiene un honor de combate, es el artificiero el que se encarga de hacer el emblema e incluirlo en la armadura del Marine. De igual forma, los artificieros hacen los emblemas de rango y las demás insignias o distintivos que utilice su Capítulo.

Hay tipos de armadura antiguos que están asociados con la historia pasada de muchos Capítulos y, a menudo, con hechos heroicos individuales. Los artificieros buscan cuidadosamente ejemplares de armaduras antiguas y las utilizan corno materia prima en la que grabar marcas de honores por motivos puramente decorativos. Estas piezas son restauradas cuidadosamente, a menudo con placas de oro o plata, y después grabadas con excepcional habilidad con escenas, diseños abstractos o emblemas del Capítulo. Una armadura que pueda demostrarse perteneciente a un antiguo héroe será la más valorada. Como algunos afortunados oficiales de los Marines Espaciales llevan a menudo antiguos fragmentos de armaduras, una placa pectoral o un casco puede haber tenido una larga y famosa historia y puede haber pertenecido a toda una serie de héroes de los Marines Espaciales y haber sido trabajada por muchos famosos artificieros.

ARMADURAS PERSONALIZADAS

Además de restaurar antiguas piezas de armaduras para determinados Marines Espaciales, los artificieros también decoran y modifican nuevas armaduras para algunos Marines. Tan solo los Marines Espaciales que han obtenido algún tipo de recompensa u honor podrán emplear este tipo de armaduras. Como resultado de los esfuerzos a lo largo de los miles de años de existencia del Capítulo, es bastante frecuente encontrar armaduras que combinan elementos de varias clases de modelos, así como armaduras con cascos o placas de blindaje especiales.

Los Capítulos reservan este tipo de armaduras para algunos Marines Espaciales, oficiales o comandantes de alto rango. No existe ninguna regla fija en este sentido, pues es una cuestión de tradición del Capítulo y de sus preferencias en la utilización de estas armaduras. De todas formas, es bastante común que los oficiales de alto rango posean algún modelo de estas armaduras, que pueden combinar con su armadura habitual de forma que puedan conservar sus honores o distintivos particulares cuando alcanzan una nueva posición.

PACK DE ARMADURAS DE LOS MARINES ESPACIALES

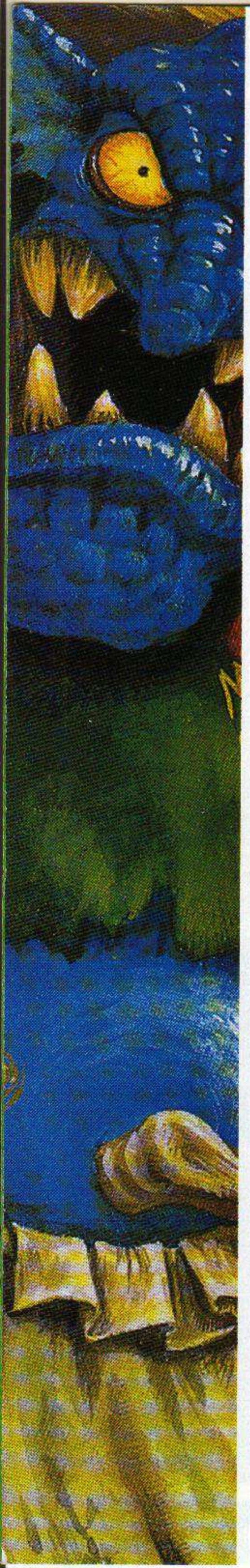
Este pack está compuesto de:

7 x Marines Espaciales
1 x Modelo 1
1 x Modelo 2
1 x Modelo 3
1 x Modelo 4
1 x Modelo 5
1 x Modelo 6
1 x Modelo 7

Existencias limitadas

24€

Horario de tiendas en España: Sábados, 10:00 a 21:00 horas. Domingos, 10:00 a 19:00 horas.



¿LEES TODOS LOS MESES LA REVISTA *WHITE DWARF*?

¿HACES PEDIDOS A VENTA DIRECTA?

¿QUIERES CONSEGUIR MINIATURAS DE LEYENDA Y OFERTAS ESPECIALES?

¿QUIERES ESTAR SEGURO DE TENER TU ENTRADA PARA EL GAMES DAY Y LOS TORNEOS OFICIALES GAMES WORKSHOP?

¿QUIERES LLEVARTE EL DOBLE DEL VALOR HABITUAL EN KRÁNEOZ?

Si tu respuesta ha sido Sí a una o más de estas preguntas,

CLUB TROLL

¡¡ES LO QUE ANDAS BUSCANDO!!

SUSCRÍBETE A

WHITE DWARF™

Y GOZA DE TODAS SUS VENTAJAS...

TODOS LOS SUSCRIPTORES PASAN AUTOMÁTICAMENTE A PERTENECER AL CLUB TROLL, CUYOS MIEMBROS TIENEN DERECHO A:

Recibir la revista cada mes donde quieran, sin gastos de envío (en el domicilio particular, en una tienda Games Workshop, en la oficina, etc.) y entregada por MRW*.

No tener que pagar gastos de envío en los pedidos realizados a Venta Directa por un valor de 24 € o superior (incluidos los pedidos realizados en nuestra Tienda Online) si se vive en la península o en Baleares.

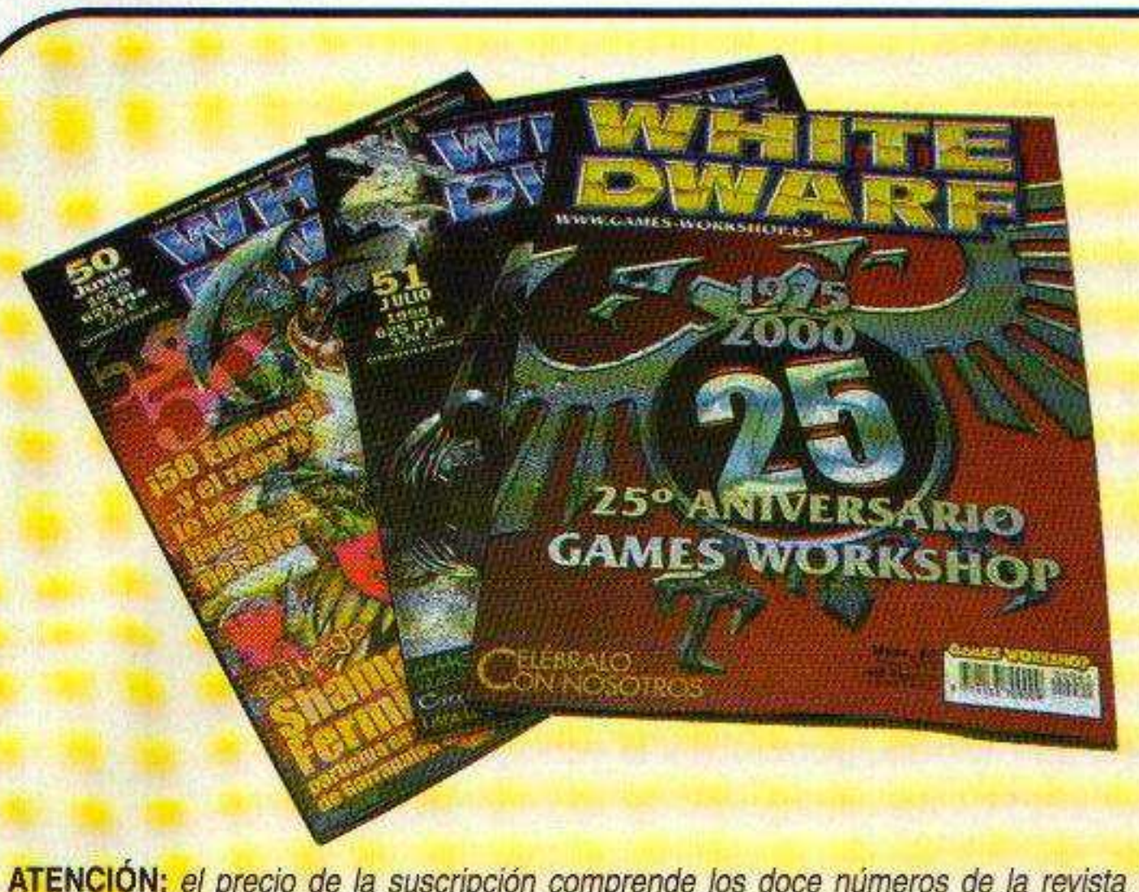
Poder aprovecharse de las ofertas "Solo CLUB TROLL" que aparezcan en la revista *Troll* de Venta Directa con un mes de antelación antes de su salida al mercado y hasta final de existencias.

Tener preferencia en la compra de entradas para el Games Day y los Torneos Oficiales Games Workshop.

Doblar el valor en Kráneoz por la suscripción. Por ejemplo, una suscripción de 1 año por un valor de 49 € ¡da derecho a 4 Kráneoz en lugar de a 2!

¡¡Además, conseguirás el regalo, ahorro o promoción derivados de la oferta de suscripción que elijas!!

** Solo donde el servicio esté disponible; si en tu localidad no lo está, la enviaremos por correo.*



❑ OFERTA 1

1 año de suscripción (12 números de la revista ***White Dwarf***) por solo **49 €** **y, además, llévate de regalo 2 archivadores para la revista.**

❑ OFERTA 2

2 años de suscripción (24 números de la revista ***White Dwarf***) por el precio de 22 números (**99 €€ y , además, llévate de regalo 4 archivadores para la revista.**

❑ EUROPA

Suscripción a Europa por 1 año. Suscríbete a ***White Dwarf*** durante 12 números por **108 €**.

❑ AMÉRICA

Suscripción a América por 1 año. Suscríbete a ***White Dwarf*** durante 12 números por **156 €.**

GAMES WORKSHOP VENTA DIRECTA
C/ Motors, 300-304 - Pol. Gran Via Sud
08908 - L'Hospitalet de Llobregat - BCN

ATENCIÓN: *el precio de la suscripción comprende los doce números de la revista WHITE DWARF correspondientes a los doce meses siguientes. Dicha suscripción se considera irrevocable sin perjuicio del derecho del suscriptor a darse de baja durante las sucesivas anualidades. En caso de que durante la suscripción el suscriptor decidiese darse de baja, no tendrá derecho a la devolución de ninguna cantidad de dinero sin perjuicio de su derecho a seguir recibiendo la revista por el periodo de tiempo ya pagado.*

NOMBRE ..... **1er APELLIDO** ..... **2º APELLIDO** .....
DNI ..... **O Nº DE CLIENTE DE VENTA DIRECTA** ..... **SUSCRIPTOR** ❑
DIRECCIÓN ..... **Nº** ..... **Piso** .....
POBLACIÓN ..... **PAÍS** ..... **Código Postal** ..... **Teléfono** .....
Correo electrónico ..... **Teléfono móvil** .....

Sistema de Pago: ❑ Giro Postal *(Incluir fotocopia del resguardo)* ❑ Tarjeta de Crédito ❑ Talón *(Incluir el talón con la hoja de suscripción)*

Número de Tarjeta: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ **Firma del Titular:**

Fecha de Caducidad _ _ / _ _ **Nombre del Titular** .....

VISA
MasterCard
American
EUROCARD

Si no quieres estropear tu ejemplar de TROLL, puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

En cumplimiento con la ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de protección de datos de carácter personal Games Workshop, S.L. te informa que los datos identificativos y personales que nos has proporcionado son confidenciales y pasarán a formar parte de los ficheros informáticos de los que es titular Games Workshop, S.L.. Nuestro objetivo a través de este fichero es agilizar nuestra gestión y servicio y poder proporcionarte la información que consideremos que pueda ser de tu interés referente a Games Workshop, sus productos actuales, novedades futuras, promociones, concursos, etc. en el ámbito de los productos que proporcionamos a través de Games Workshop, S.L., y de sus empresas del grupo. Puedes acceder, rectificar y cancelar tus datos comunicándolo por carta certificada a Games Workshop, S.L. Ref. Datos C/ Motores, 300-304, 08908 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

Si deseas suscribirte, puedes hacerlo de una de las siguientes 6 maneras:

1. Enviando la hoja de suscripción incluida en esta página.
2. Enviando la hoja de suscripción incluida en esta página por fax al número que figura en el siguiente recuadro ☛.
3. Llamando a los TROLLS por teléfono ☛.
4. Yendo a la tienda *Games Workshop* más cercana a tu domicilio y preguntando a nuestro amable personal.
5. Enviándonos un mensaje a nuestro buzón de correo electrónico ☛.
6. Visitando nuestra página en Internet:

www.games-workshop.es

VENTA DIRECTA

Fax 902 13 10 57

Tel. 902 13 10 56

E-mail: troll@games-workshop.es

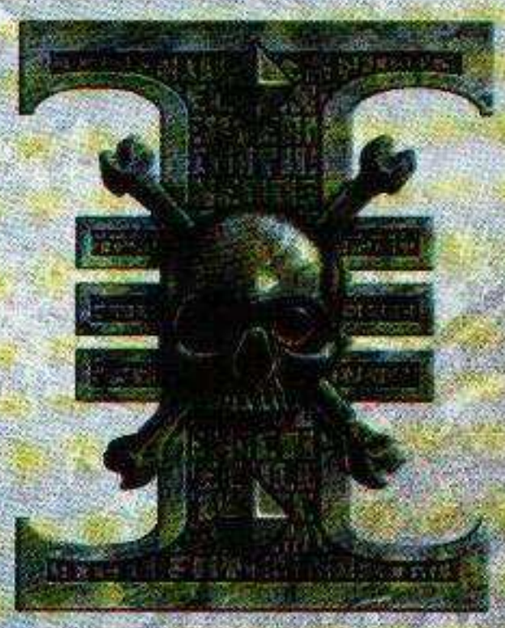
De LUNES a VIERNES de 9:00 a 21:00 horas y los SÁBADOS de 10:00 a 19:00 horas.

SERVICIOS ADICIONALES PARA SUSCRIPTORES:

- Servicio de atención a los suscriptores para cualquier tema relacionado con su suscripción, de 9:00 a 17:30 horas de lunes a jueves y viernes de 9:00 a 14:00 horas.
- Reenvío totalmente gratuito de las revistas que lleguen estropeadas o que no se reciban.
- Envío de una carta el mes anterior al de fin de la suscripción para poder renovarla antes de que finalice.

Servicio de Venta Directa Polígono Gran Vía Sur C/ Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

CLUB TROLL



GUARDIANES DE LA MUERTE

Este mes, y solo para suscriptores, ponemos a la venta una extraordinaria escuadra de 5 Marines Espaciales Guardianes de la Muerte compuesta de las siguientes miniaturas:

1 x Sargento*
1 x Marine Espacial con bolter pesado
3 x Marines Espaciales Guardianes de la Muerte

** Indica transformaciones de plástico*

Existencias limitadas.

En el artículo Ordo Malleus Dixit de la White Dwarf nº 76 puedes encontrar las reglas completas para incluir estas tropas en tus ejércitos.

Si tienes alguna duda o problema a la hora de montar las miniaturas, contacta con el departamento de Venta Directa o pásate por alguna de nuestras tiendas.